

# **Recuperación de la memoria histórica y cultural de Usme. Mediateca Usminia.**

## **Memory recovery historical and cultural of Usme. Usminia media library.**

**Néstor-Leonardo Reyes-Cadena<sup>1</sup>**

Universidad Católica de Colombia. Bogotá (Colombia)

Facultad de Diseño, Programa de Arquitectura

### **Asesor del documento:**

Arq. Myriam Stella Diaz Osorio

### **Revisor del documento:**

Arq. Myriam Stella Diaz Osorio

### **Asesores de Diseño**

Diseño Arquitectónico: Arq. Eduardo Baquero Garcia

Diseño Urbano: Arq. Myriam Stella Diaz Osorio

Diseño Constructivo: Ing. Jesús Enrique Rojas Ochoa



---

<sup>1</sup> Estudiante de Arquitectura. Universidad Católica de Colombia. Correo electrónico: nlreyes77@ucatolica.edu.co, arqnestor.reyes@gmail.com



La presente obra está bajo una licencia:  
**Atribución-NoComercial-SinDerivadas 2.5 Colombia (CC BY-NC-ND 2.5)**

Para leer el texto completo de la licencia, visita:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/co/>

**Usted es libre de:**



Compartir - copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra

**Bajo las condiciones siguientes:**



**Atribución** — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).



**No Comercial** — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



**Sin Obras Derivadas** — No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

## **Resumen**

Este artículo describe la intervención realizada en la localidad de Usme en el borde sur oriental de Bogotá, con un alto valor histórico en la ciudad que es desconocido por la población. Es por ello que, a través del planteamiento de un equipamiento de carácter colectivo donde se fomente en la comunidad el interés por la cultura e historia, basado en referentes conceptuales como el patrimonio cultural y la mediateca como equipamiento. Se proyecta una intervención urbano – arquitectónica de un programa de mediateca que tiene como nombre Mediateca Usminia, la cual se define con el diseño proyectual y conceptos de un recorrido del equipamiento colectivo y la interacción que se genera entre lo interno – externo y la configuración entre lo público y lo privado.

## **Palabras clave**

Equipamiento cultural, espacio urbano, patrimonio cultural, costumbres y tradiciones, tecnología tradicional.

## **Abstract**

This article describes the intervention made in the locality of Usme in the south eastern side of Bogotá, with a high historical value in the city that is unknown to the population. That's why, throughout the approach of a collective equipment where the interest in culture and history is fostered in the community, based on conceptual referents such as the cultural heritage and the media library as an equipment. Is projected an urban - architectural intervention of a media library program that have as name Mediateca Usminia, which is defined with the project design and concepts of a tour of the collective equipment and the interaction that it generates between the internal - external and the configuration between the public and private.

## **Key words**

Cultural equipment, urban space, cultural heritage, customs and traditions, traditional technology.

## Contenido

Introducción.....	6
Patrimonio cultural e histórico: recuperar la memoria .....	8
La Mediateca: acceso a la tecnología y la información.....	10
Metodología.....	13
Análisis y caracterización del lugar.....	13
Conceptos Proyectuales.....	14
Resultados .....	16
Caracterización de Usme.....	16
Diseño Proyectual.....	19
El recorrido a través del equipamiento colectivo .....	24
Interacción interior- exterior .....	26
Discusión .....	32
Conclusión.....	35
Referencias .....	38

## Introducción

El presente artículo plantea las reflexiones frente al proyecto de grado realizado desde la Facultad de Diseño del programa de Arquitectura, bajo los lineamientos del proyecto educativo del programa PEP (Universidad Católica, 2010), del núcleo cinco (5), con la pregunta problémica base, ¿Cómo me enfrento desde el proyecto, a la resolución de problemas de la sociedad, dentro de un espíritu de innovación en contextos y usuarios reales?

El enfoque de la indagación descrita en este artículo, se genera con la intervención que se quiere realizar en un entorno de carácter patrimonial, histórico y cultural, en el que se identifica una falta de memoria y reconocimiento de dicha historia y situaciones culturales que hacen parte del crecimiento y evolución de los habitantes de dicho territorio. Desde este escenario, se pretende desarrollar un “proyecto moderno como un hecho coyuntural, que busca la innovación en uno de los campos propios de la arquitectura o su relación con otras disciplinas, privilegiando la variación en el proceso creativo.” (Eligio Triana, 2009, pág. 75).

A partir de ello, se establece el desarrollo de un proyecto urbano – arquitectónico, que permite que ciertos aspectos que caracterizan a la población y el entorno en general, fomenten el aprovechamiento de un espacio público y privado. En este sentido, se hace referencia a que dichos aspectos, características y condiciones, se establecen en la Localidad de Usme, específicamente en Ciudad Usme (UPZ 61) de la ciudad de Bogotá, siendo este el lugar de la intervención.

Usme, se caracteriza por tener una riqueza de tradiciones culturales, históricas y una estrecha relación con la naturaleza, instauradas por la población indígena y los campesinos que habitan en la zona rural de la localidad. Sin embargo, aunque, en la actualidad se conservan y

enseñan estas tradiciones a toda la comunidad, por medio de procesos de socialización y comunicación, se evidencia que estos hitos culturales se han ido perdiendo y olvidando de los habitantes de Usme, lo que genera perder la identidad y un desconocimiento histórico y cultural. Esto permite plantear la siguiente pregunta problema: ¿Cómo recuperar la memoria histórica y cultural de Usme, a través de un proyecto urbano – arquitectónico, que contribuya a la inclusión social desde el espacio público y privado?

Para dar respuesta a la pregunta, se establece una hipótesis desde el desarrollo de la intervención del proyecto urbano – arquitectónico, que parte de la indagación e identificación de la caracterización del espacio y lugar, definición de problemáticas que deberá resolver el objeto de arquitectura, los diagnósticos y análisis realizados en la localidad de Usme, proceso de conceptos que definen el proyecto y su entorno; y así, proyectar un equipamiento de carácter tecnológico y cultural para la localidad de Usme, donde este se vincule con el espacio público generando escenarios urbanos.

Este equipamiento debe permitir la recuperación histórica y cultural de Usme haciendo referencia al saber ancestral de los indígenas, el vínculo con la naturaleza y la relación establecida entre la divinidad indígena y las comunidades. También se habla de una recuperación urbana y del espacio público que debe ser potencializado y generar una conexión con el Parque, la Plaza Principal y la Nueva Alcaldía Local de Usme.

Lo anterior, se propone a través de recorridos urbanos donde haya una conexión entre la comunidad y las diversas actividades (dinámicas y de movimiento) que realizan; estos recorridos deben ser dinámicos y constantes para el desplazamiento de las personas. Los espacios interiores y exteriores dan función a que el equipamiento y sus escenarios urbanos

propuestos permitan precisar las actividades que pueden realizar allí los habitantes de la localidad y de la ciudad.

Para lograr el fin de una idea proyectual en arquitectura, es fundamental entender el proceso que llevará a cabo el pensamiento del proyecto urbano - arquitectónico, teniendo como base que el objetivo general es recuperar la memoria histórica, cultural y urbana de la localidad de Usme, mediante la construcción de un equipamiento tecnológico y cultural. De la misma manera, se trazan como estrategias de acercamiento, primero en reconocer la situación cultural y social de la localidad de Usme; segundo identificar oportunidades de diseño urbano y arquitectónico, acompañado de procesos y metodologías coherentes en los contextos tangibles e intangibles que presenta Usme; y, por último: establecer el diseño urbano y arquitectónico del equipamiento tecnológico: la Mediateca Usminia.

### **Patrimonio cultural e histórico: recuperar la memoria**

La existencia de una población, compuesta de tradiciones, creencias y diferentes expresiones, son las que componen un patrimonio desde un aspecto cultural e histórico y debe ser considerado como un legado establecido por los ancestros y que pasa de generación a generación. Adicional a ello, el patrimonio cultural se determina como “un conjunto de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de las prácticas sociales, a los que se les atribuye valores a ser transmitidos, y luego resignificados de una época a otra (...)” (Ministerio de Cultura, Artes y Patrimonio, 2020), es así, que el patrimonio cultural e histórico evoluciona y tienen un valor particular para una sociedad.



El patrimonio da un significado en función a lo cultural e histórico que puede ir cambiando o ser enriquecido y construido con el cruce de diversas miradas y a su vez se puede perder con el transcurso del tiempo y estas particularidades transforman el significado inicial de la cultura (Manzini, 2011). El patrimonio, tiene como ejes principales: la conservación y protección de los bienes culturales de una población, la toma de decisiones para llevar a cabo un adecuado cuidado, manejo e interpretación de los bienes patrimoniales.

Desde la arquitectura, el significado que tiene el patrimonio cultural se aborda desde la misma historia y el estudio que se establece para lograr una transformación y un sentido cultural, a su vez, los bienes arquitectónicos se consideran con gran significado teniendo en cuenta su material o naturaleza y el uso que se le da. Como complemento se haya ciertas características que permiten que el sentido del patrimonio cultural tenga más significado en una sociedad, tal como lo plantea Lorena Manzini en su artículo *el significado cultural del patrimonio* (2011, pág. 28):

- a) comprender la razón de ser de un bien patrimonial en el tiempo. Es decir, el qué es, el cómo es, el por qué es, el para qué es, como también los cambios que le acontecieron en el tiempo, y el motivo de los mismos.
- b) explicar el bien patrimonial como producto cultural y su relación contextual con lo social.
- c) especificar y fundamentar el / el valor/es patrimonial/es.
- d) dar sustento científico a las intervenciones sobre el bien y proveer de contenido al programa de interpretación del bien patrimonial.

Esto permite que se dé una interacción entre las personas con los bienes, la cultura y la historia, forjando una recopilación de información, buscar recordar y tener una memoria frente a una historia ya vivida en el lugar donde se han generado múltiples oportunidades a nivel económico, social, educativo o tecnológico.

Ahora bien, la cultura en Usme, ha sido construida en un pasado lleno de creencias, costumbres, valores, acciones y maneras de relacionarse entre las personas y las comunidades que componen la localidad. Dentro de esta cultura cabe resaltar la admiración que tiene la población por la naturaleza y el agua como un vínculo de divinidad establecido por los ancestros, pues este recurso “ha estado presente en la conformación de las diferentes comunidades, ya sea como espacio de transporte para el intercambio de alimentos o como una entidad de cuidado y veneración.” (Fonseca & Rodriguez, 2018, pág. 10).

Para recuperar la memoria en los habitantes de la localidad de Usme, desde lo histórico y cultural, y que al tiempo se genere un desarrollo y uso de nuevas tecnologías y de la información, la mediateca como equipamiento va a permitir que la comunidad se interese por la búsqueda de sus orígenes.

### **La Mediateca: acceso a la tecnología y la información**

Para llevar a cabo el proceso de la recuperación de la memoria histórica y cultural de la Localidad de Usme, se plantea desde el desarrollo e intervención de este proyecto, identificar una oportunidad de diseño urbano y arquitectónico, basado en un equipamiento que ayude a fomentar y desarrollar la cultura, y así permitir que la población de la localidad genere amplios conocimientos de la riqueza histórica y cultural en la que se encuentra inmersa.

En este sentido, es importante conocer que los equipamientos urbanos tienen un rol esencial para la ciudad y los ciudadanos, pues generan una inclusión social, tal como lo establece el urbanista Agustín Hernández que los equipamientos son “dotaciones que la comunidad entiende como imprescindibles para el funcionamiento de la estructura social y cuya cobertura ha de ser garantizada colectivamente” (Franco & Zabala, 2012, pág. 12), lo que genera que los equipamientos como espacios, brinden servicios esenciales para la construcción de la existencia colectiva.

Un equipamiento, es el lugar que no solo brinda un servicio a la comunidad, sino también debe permitir encuentros, promover el uso del tiempo libre de cada persona y propiciar en ellos un alto sentido de pertenencia de la cultura y la historia de una ciudad. Ahora bien, para que el equipamiento cumpla su función social, se debe tener en cuenta cuatro criterios: 1) no deben ser, obligatoriamente, generadores de recursos económicos; 2) deben ser concebidos como una propiedad colectiva, reconocida como tal por el Estado y las comunidades; 3) su distribución debe ser homogénea en el territorio, como soportes complementarios de las nuevas centralidades y que garanticen equidad; y 4) tienen que ser flexibles para cubrir rápidamente necesidades, producto de momentos de crisis. (Franco & Zabala, 2012, pág. 12).

Dentro del contexto de la ciudad de Bogotá, se encuentra una variedad de equipamientos deportivos, educativos y culturales, como bibliotecas, colegios, jardines infantiles, centros de desarrollo comunitario y empresarial. Esto se establece como un antecedente a la necesidad de generar espacios donde se promocióne la cultura y la educación; en la ciudad, se instaura en la alcaldía de Antanas Mockus en 1995 por medio de una política de desarrollo urbano, para el mejoramiento de la calidad arquitectónica y estructural de las edificaciones y a su vez generar la

construcción de nuevos equipamientos, y así convertir cada localidad en espacios de: ejercer el derecho a la ciudad. Siendo las Bibliotecas Públicas, los mayores equipamientos que se encuentran en la ciudad, y que han mantenido una estrecha relación entre los habitantes y el descubrir de la literatura; se evidencia, que poco a poco este descubrir se ha ido transformando y el acceso a la información de los libros se lleva a cabo en las innovaciones tecnológicas, es así que “los medios audiovisuales surgen como una excelente respuesta para satisfacer de una manera interactiva a esta nueva sociedad contemporánea, creando así espacios especializados para los nuevos formatos de información a la cual llamaremos Mediateca.” (Vera, 2002, pág. 9).

Por otra parte, la historia de la mediateca se origina como un espacio ubicado dentro de la biblioteca, donde se ofrecía a las personas el acceso a la información por medios digitales, la Internet y demás medios tecnológicos. Luego con el pasar de los años, la Mediateca se convierte de manera independiente “en un centro de consulta de información digital, de exploración de medios de comunicación y de experimentación de nuevas formas de arte y expresión ligadas con la informática (...)” (Cuauhtémoc, 2001, pág. 2), lo que permite que estudiantes, profesores, investigadores y la comunidad en general acceda a una amplia información por medio de (CD-ROM y DVD), microfichas, audio casetes y filmaciones (videos, microfilm), entre otros.

Con respecto a la visión desde la arquitectura, la mediateca se representa como un equipamiento urbano y tecnológico, con el poder de agradar a toda una población, que en este caso sería a la localidad de Usme con el desarrollo y conceptualización del proyecto urbano – arquitectónico: la Mediateca Usminia, con la capacidad de integrar diferentes tipos de conjuntos, actividades (dinámicas y de movimiento), recorridos dinámicos y constantes para el

desplazamiento de las personas; que impacten en gran manera el fomento de la cultura y la historia de una comunidad, un barrio, una localidad y una ciudad.

## **Metodología**

El proceso metodológico que se establece en esta intervención del proyecto urbano – arquitectónico, parte primero del análisis y caracterización de la localidad de Usme y de los conceptos proyectuales que permiten conocer el desarrollo del equipamiento.

### **Análisis y caracterización del lugar**

En esta fase inicial del proceso de indagación del proyecto, se obtiene información acerca de las condiciones físicas (tangibles) y las condiciones y dinámicas sociales (intangibles) de la localidad de Usme, donde dichas condiciones están descritas en datos poblacionales, sistemas de movilidad y recorridos, el uso del espacio público e infraestructuras urbanas que componen la localidad. Seguido de esto se describen y analizan las condiciones físicas del lugar como lo son la asoleación, vientos, precipitaciones, condiciones del suelo, hidrografía, condiciones topográficas, temperatura, entre otros aspectos abióticos, de la localidad en general.

Luego se realiza una indagación a la zona de estudio específica, de manera virtual con el apoyo de imágenes digitales y fotográficas, que permiten conocer las características de la zona relacionadas con la topografía, los asentamientos arquitectónicos patrimoniales, los perfiles urbanos, la morfología urbana y la integración de la zona rural con la zona urbana, en este último, se logró reconocer con los relatos descritos de los habitantes de Ciudad Usme, vistos en entrevistas audiovisuales y documentadas, que expresan la riqueza cultural desde la agricultura, reflejado en la gastronomía, el arte, las costumbres de comunidades campesinas e indígenas; y

los aportes que hacen de manera significativa a la construcción de la población y hacer un proceso de pertenencia e identidad.

### **Conceptos Projectuales**

Los conceptos que se determinan para esta intervención se relacionan con el recorrido a través del equipamiento colectivo y una interacción interior – exterior, convirtiendo esto en un proyecto urbano – arquitectónico de carácter inclusivo para toda la comunidad de la localidad de Usme, donde se establece desde una técnica coherente que abarca los procesos que se van a desarrollar en la metodología de proyecto urbano – arquitectónico.

Estos conceptos se generan a partir de una evaluación de carácter cualitativo y un diagnóstico, donde se evidencian las problemáticas referentes a la falta de conocimientos que tienen los habitantes de Usme, frente al patrimonio cultural e histórico y de la falta de un equipamiento que fomente dichos conocimientos.

El fundamento para esta proyección de estos conceptos, desde el ámbito urbano, se establecen en la investigación realizada por Jaime Salcedo Salcedo (2018) en su libro *Urbanismo Hispanoamericano siglos XVI, XVII y XVIII*, en donde se evidencia la conformación de una ciudad colonial como una *traza limeña* donde “Gonzalo Jiménez de Quesada aplicó a Santa Fe la traza limeña en 1539 y, después de él, siguieron su ejemplo los fundadores de las otras ciudades y villas del Nuevo Reino de Granada (...)” (pág. 71) vista en cómo era San Pedro de Usme.

Ahora bien, en *la malla de los nueve cuadrados*<sup>2</sup>, se puede evidenciar los vestigios de organización espacial urbana que rige el Centro Fundacional de Usme. Al ver su directa relación, se retoman estos conceptos que permiten la intervención del proyecto urbano – arquitectónico, utilizando esta malla como una estrategia proyectual, y a su vez uno de sus principios: Composición y Diagrama, lo cual permite idear y plasmar en diagramas compositivos cohesionados, con el uso de elementos de orden y estrategias de diseño (Paéz, 2015, pág. 42). Aquí, se hace referencia a lo artístico y plástico, con la función de solucionar problemas espaciales por medio del diagrama que organiza los elementos esenciales de la arquitectura para la construcción de este proyecto urbano - arquitectónico.

Adicional a ello, se hace uso de herramientas planimétricas de la localidad de Usme, de la UPZ 61 y del Centro Fundacional de Usme, las cuales permitieron identificar diferentes lotes contruidos y no contruidos donde se podrá implementar este proyecto.

Con lo anterior, se genera un compilado de relación interior-exterior, haciendo que un objeto arquitectónico se pueda expandir y conectar con diferentes sensaciones entre el lugar y el habitante.

---

<sup>2</sup> La Malla de los nueve cuadrados es un concepto que busca idear diagramas compositivos cohesionados con principios de orden, que permitan generar una composición regulada y ordenada por la malla, relacionando el resultado con aspectos estéticos, estructurales y funcionales de la arquitectura.

## Resultados

### Caracterización de Usme

La localidad de Usme, es uno de los asentamientos muiscas que se encuentran en la Sabana de Bogotá, ocupa una gran extensión de tierra de 21.556,16 Hectáreas, localizada en la cuenca del río Tunjuelo, se encuentra ubicada al sur de la ciudad de Bogotá; cuenta con una zona urbana, zona de expansión urbana y zona rural. La zona de expansión urbana es un mestizaje entre la zona rural, donde habitan los campesinos dedicados a la actividad de la agricultura y el casco urbano donde se consolidan los usos de vivienda y comercio, incluso la industria que está ingresando en esta zona de expansión; en el casco urbano se encuentra el centro histórico de Usme y su plaza fundacional que marca el inicio histórico de la localidad.

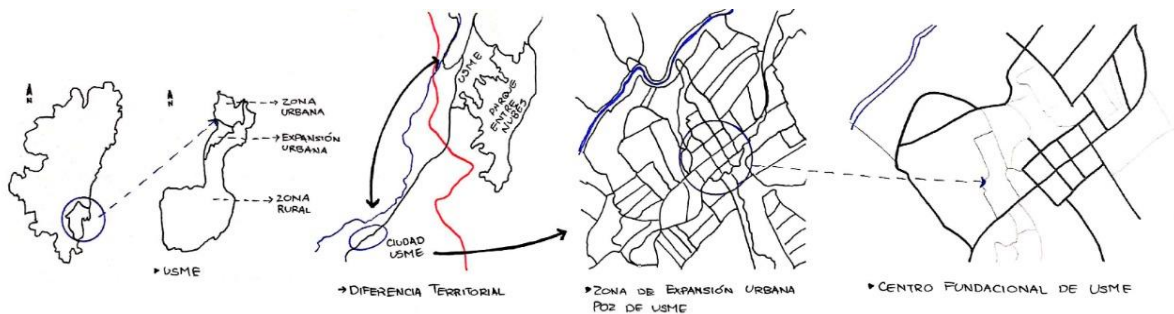


Figura 1. Localización del lote, en escala urbana a escala vecinal

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

Una parte de la historia de Usme, relata los inicios con los grupos indígenas Muiscas y Sutagaos, y se relata que este último fue el:

“(…) clan, invadido y gobernado por el cacique Saguanmanchica, quien después de varias guerras entre diferentes tribus logra ser el Zipa más conocido históricamente, cuyo



principal acontecimiento se ve reflejado en la retención de su hija Usminia, por el Cacique Chibcha Ubaque, quien incendia el asentamiento del Zipa para demostrar su valentía y sus intenciones de tener así fuera a la fuerza a Usminia, quien según las crónicas sobre el tema, nunca fue devuelta ni logro ser rescatada por su padre” (Fonseca & Rodriguez, 2018, pág. 5) Y es así, que el nombre USME, proviene de la indígena llamada Usminia, y también le da vida y nombre a LA MEDIATECA USMINIA, el proyecto urbano – arquitectónico de esta intervención.

Ahora bien, a partir de la identificación de una de las problemáticas arquitectónicas que presenta Usme, es el déficit de equipamientos culturales, donde se realiza un proceso de análisis y descripción de la información, desde una condición urbana y topográfica.

La condición urbana, establece que las dinámicas poblacionales arrojan datos donde se determina que en Usme hay 337.841 habitantes y que 81.261 habitantes pertenecen a Ciudad Usme y la zona rural donde cada habitante tiene el uso efectivo de espacio público de 6,2 m<sup>2</sup>; estos datos permiten concluir que se hallaron 117 equipamientos concentrados en la salud y educación, y ningún equipamiento destinado a generar el conocimiento tanto cultural como histórico de la comunidad de Usme. Solamente se encuentra uno de los sitios más representativos que marca el inicio histórico y cultural de Usme es: la Plaza Fundacional, ubicada en el Centro de la localidad, siendo este el entorno más inmediato de las principales tradiciones, donde se evidencia “(...) entre ellas el proceso de asentamiento y población de la cultura Muisca, periodo prehispánico que debe ser rescatado y difundido. (...) Usme conserva bienes de interés cultural como la Hacienda El Carmen, donde fue hallado en el 2007 un cementerio indígena, de la cultura muisca” (Chavez, 2016, pág. 14), pero, estos hitos culturales

se han ido perdiendo y olvidando de los habitantes de Usme, lo que genera perder la identidad y desconocimiento histórico y cultural.

En la condición topográfica, se describe que el pueblo de Usme se encuentra ubicado a 2.800msnm, se halla la ubicación y utilización de atractivos paisajes naturales y que a su vez las visuales panorámicas de Usme permiten disfrutar del esplendor de la misma localidad y de la ciudad en general. En el centro de Usme, las manzanas se conforman a través de una vía principal, en ella se ubican las iglesias, equipamientos gubernamentales y espacio público (Plaza Principal).

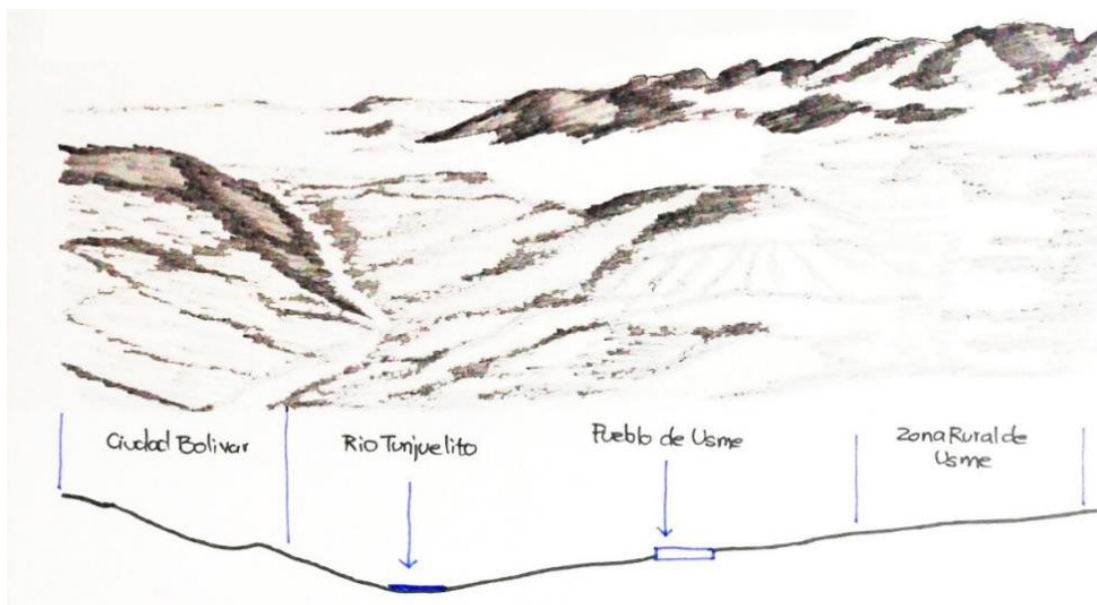


Figura 2. Condición Topográfica de Ciudad Usme

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND



Figura 3. Planta de localización y alzado de la Iglesia San Pedro de Usme -

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

## Diseño Proyectual

El diseño proyectual de la Mediateca Usminia, se fundamenta desde referentes internacionales, teniendo en cuenta que localmente no existe un equipamiento de tal función, por ello se encontró como referente que el arquitecto Toyo Ito, quien gestiona la Mediateca de Sendai la cual se define “como la mejor arquitectura contemporánea combina adecuadamente el uso de la tradición moderna con la innovación y la invención (...)” (Capitel, 2010, pág. 40).

Para llevar a cabo el diseño proyectual de la Mediateca Usminia y aprovechando las condiciones topográficas del lugar, y a su vez las condiciones de carácter histórico y cultural que ya se ha evidenciado en esta intervención; se logra la intención de generar un concepto dinámico de la utilización de los atractivos paisajes naturales y de las visuales panorámicas del paisaje urbano de Usme, y así, se permita la búsqueda de una zona para el emplazamiento y que sea

apropiado para que se configure un nuevo espacio público a la Plaza Principal, la Iglesia y la Nueva Alcaldía de Usme.

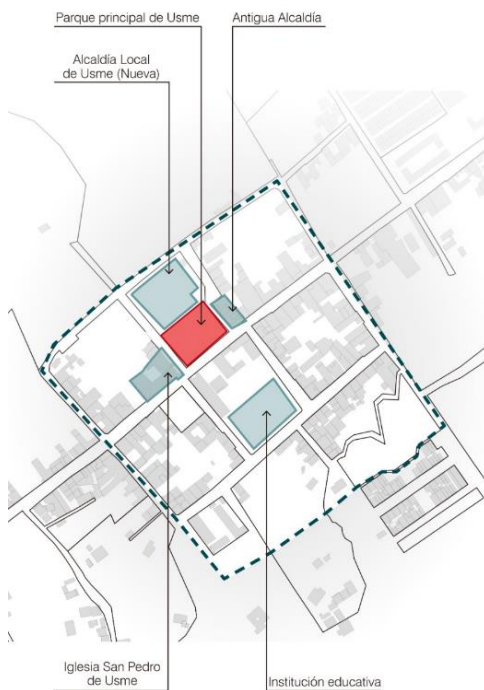


Figura 4. Equipamientos en la zona de intervención

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND



Figura 5. Lote en trazado de Usme Pueblo

Fuente: Google Maps. Febrero 2019

Establecer el diseño urbano y arquitectónico del equipamiento: la Mediateca Usminia, hace parte del proceso que se instauró para obtener los resultados de dicho diseño. Para esto, se elaboraron una serie de programas de actividades urbanos y arquitectónicos, y espacios funcionales dentro del equipamiento, establecidos desde los conceptos determinados en esta intervención con el recorrido a través del equipamiento colectivo y una interacción interior – exterior.



Figura 6. Esquema Programas de actividades urbano – arquitectónico

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

La evaluación de carácter cualitativo y el diagnóstico, determinaron que el concepto del recorrido a través del equipamiento colectivo permite que se dé una recuperación histórica y cultural de Usme, se debe potencializar el espacio público de la Plaza Principal, el Parque y la Nueva Alcaldía de la localidad, y los recorridos que van a realizar las personas son la actividad principal en el exterior del equipamiento.

Con respecto al concepto de la interacción entre el interior – exterior del equipamiento, se concibe que este proyecto debe ser incluyente, por lo tanto, el concepto se expresa a través de sus espacios interiores que permite una interacción colectiva y los espacios públicos que hay dentro del edificio, se genera una noción de pertenencia y significado y adicional a ello los espacios públicos son “usados para varios fines: para la movilización o la conectividad de un lugar a otro, la socialización, la lúdica, el entretenimiento, el aprovechamiento comercial, las expresiones culturales y la protesta ciudadana.” (Páramo, 2014, pág. 7)

De esta manera, se logra que la comunidad se apropie del lugar y de la función del edificio, que proporcione cualidades positivas y potencien el derecho a la ciudad que tienen los habitantes en la localidad de Usme.

La base que fundamenta la proyección de estos conceptos, a partir del ámbito urbano, se instaure desde el estudio de los indicios de *la malla de los nueve cuadrados* en Ciudad Usme, que demuestran *la traza limeña*, donde se hace una estrategia proyectual de diseño con el trazado de estos vestigios, así se obtiene el planteamiento de la organización espacial urbano - arquitectónico que tendrá el equipamiento.

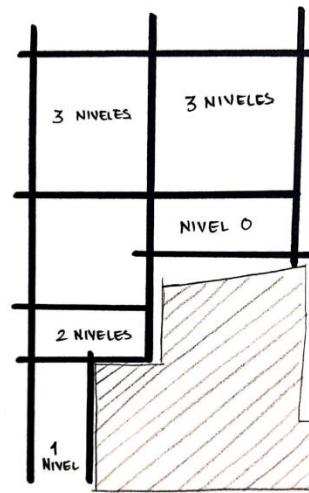


Figura 7. Planta de organización de trazados urbanos en el lote del proyecto

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

Para dar a conocer las propuestas volumétricas urbano y arquitectónico del proyecto, que definen las características, funciones y las especificaciones de como diseñar cada espacio que compone la mediateca; se generaron escenarios urbanos, como espacios públicos que aunque están constituidos según lo plantea Michel (2005) “por calles, avenidas, plazas, bulevares o zonas ajardinadas; para ello, el espacio público se encuentra diferenciado del espacio privado por sus límites, ambos están bien definidos y prácticamente en todas las ocasiones, materializados de forma eficaz (...)” (pág.3).

Sin embargo, con el desarrollo del proyecto de la Mediateca Usmina, se quiere que estos espacios no tengan límites y se puedan realizar diversas actividades colectivas al aire libre, donde no interfieren con la actividad interna del equipamiento, así que, estas zonas se configuran como un complemento entre la relación interior – exterior. Para lograr el ejercicio

proyectual se manejan conceptos diferenciales, que abarcan la generalidad de la mediateca, el primer concepto es el recorrido a través del equipamiento colectivo y el segundo es la Interacción interior-exterior del equipamiento.

### **El recorrido a través del equipamiento colectivo**

1. El equipamiento colectivo permite la recuperación histórica y cultural de Usme: representa la configuración histórica urbana del proyecto: Mediateca Usminia. La trama muestra los vestigios de la configuración urbana inicial del pueblo de Usme y como resultado final en este concepto, en las plantas se evidencia y se aprovecha el trabajo topográfico que permite el desarrollo de diferentes niveles en altura, para espacios públicos y escenarios urbanos.

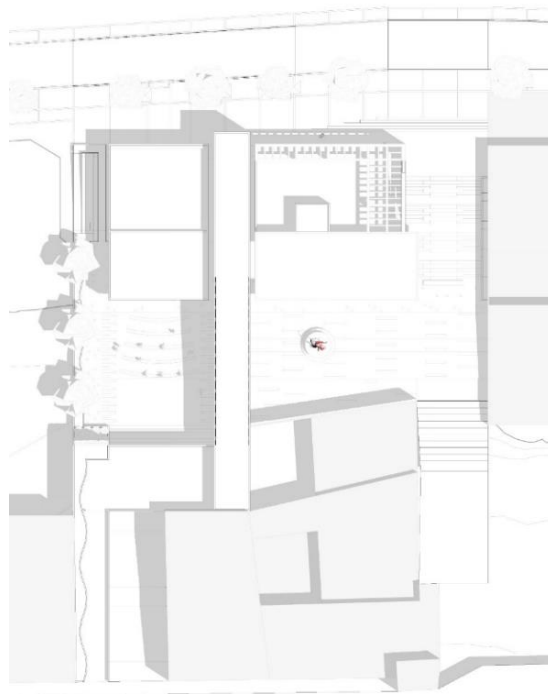


Figura 8. Implantación del equipamiento colectivo

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND



2. Potencializar el espacio público de la Plaza Principal, el Parque y la Nueva Alcaldía de Usme: hace referencia a la interacción y relación que existe entre lo público y lo privado que se generan en el equipamiento; esto a partir de los recorridos y se establece la localización de dicha interacción.

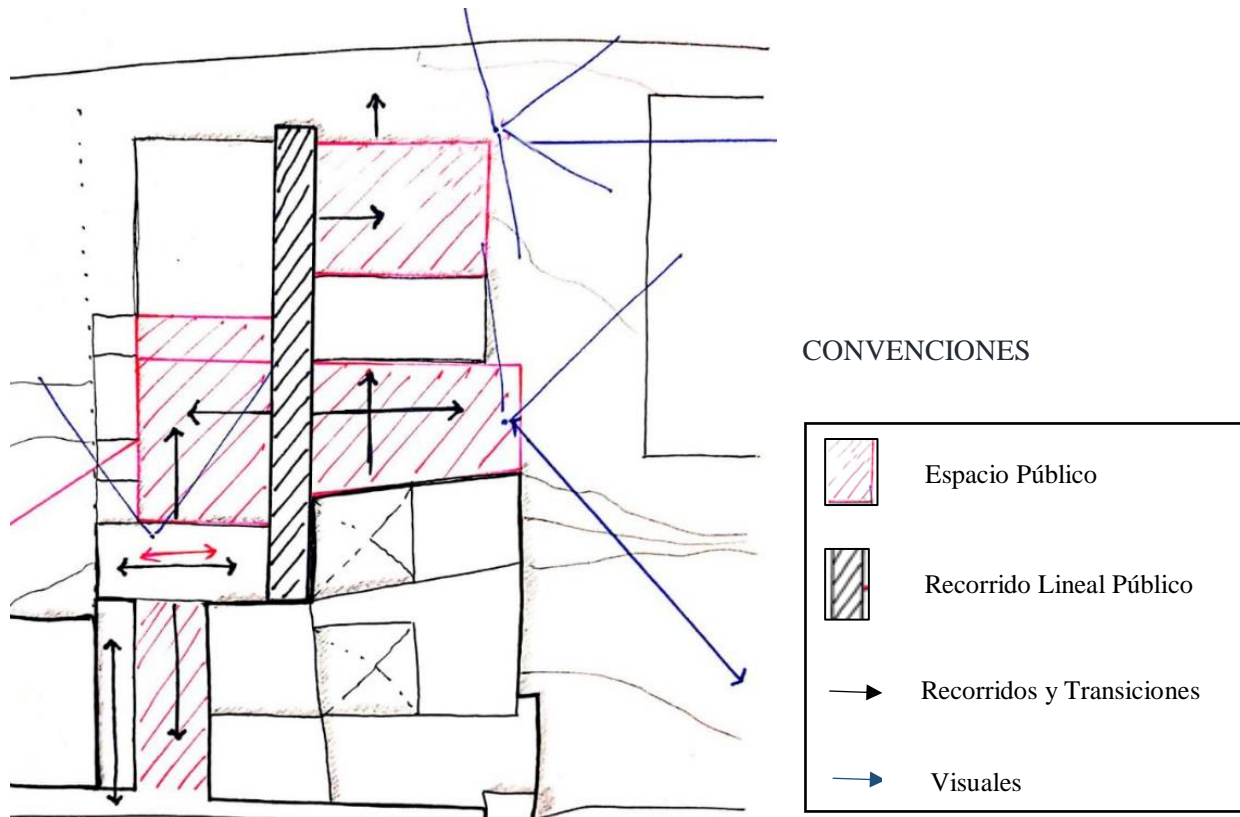


Figura 9. Recorridos Urbanos dentro del equipamiento

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

3. Los recorridos como actividad principal en el exterior del equipamiento: se presentan los espacios públicos y escenarios urbanos que están inmersos en la mediateca, se caracterizan por ser espacios principales al finalizar cada recorrido, esto permite que la percepción del espacio público este condicionado por las dimensiones sociales y culturales, y el uso que los habitantes le den, dándole características que exhibe la forma de desplazamiento y las dinámicas al espacio público. (Briceño-Ávila, 2018, pág. 12)

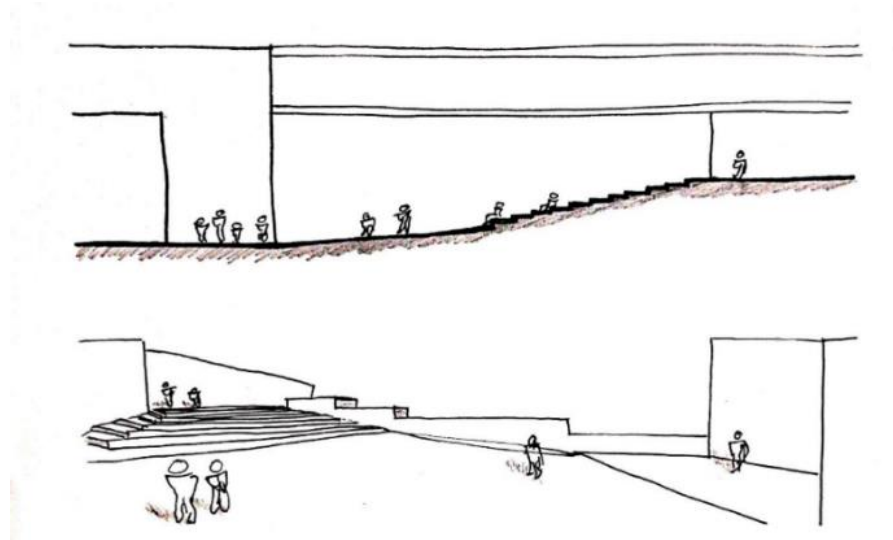


Figura 10. Espacio público del equipamiento

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

### **Interacción interior- exterior**

Hace referencia a como el habitante percibe entornos similares, estando en espacios de condiciones disímiles. Para evidenciar esta interacción, La Mediateca Usminia, tiene una configuración por edificios o por volúmenes diferenciados según su uso, estos son tres: el

edificio del auditorio, el edificio de recorridos (puntos fijos) y el edificio mediateca; estos responden a una articulación urbana con la preexistencia de la Plaza Principal y la Nueva Alcaldía, creando nodos culturales que se correlacionan por sus espacios públicos que habilita el equipamiento.

También se puede desarrollar una nueva actividad para el interior y exterior del equipamiento, en este sentido, los recorridos tienen una relación directa, que se hace desde una terraza como un espacio público interno, y así se establece una conexión de lo público con lo privado.

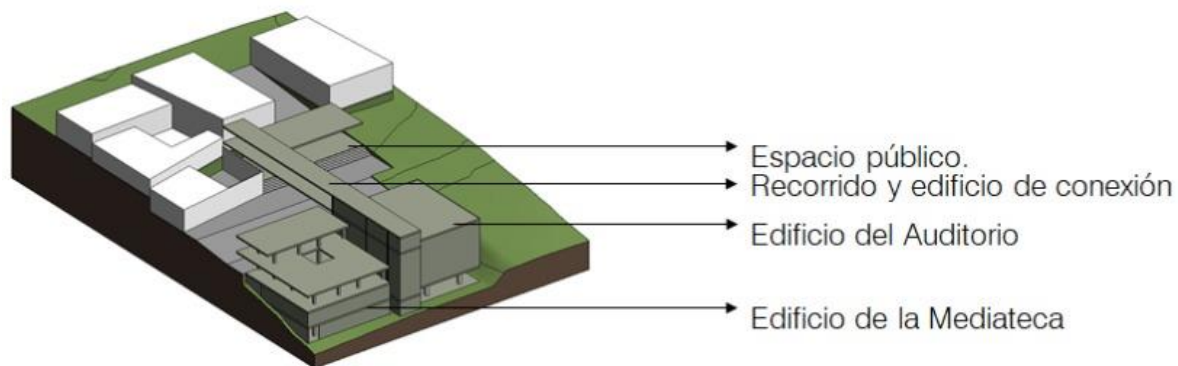


Figura 11. Vista tridimensional del equipamiento

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

De acuerdo a la distribución volumétrica propuesta, se definen tres tipos de edificios, que se establecen con el fin de diversificar las actividades que tiene la Mediateca Usminia, haciéndolas independientes, pero a la vez son conjuntas, es decir, que cada edificio tiene una función diferencial, sin embargo, hacen parte de un único edificio el cual es la mediateca.

Las actividades y usos del edificio se harán de manera simultánea, dando un uso permanente por cualquier persona que habita la localidad (niños, jóvenes, adultos, ancianos), de este modo, el acceso se haría por un único punto, distribuyéndolo hacia los tres edificios independientes.

En la descripción del primer edificio: *el auditorio* de la mediateca se reconoce como característica principal su sistema constructivo mixto, que permite el funcionamiento correcto de un escenario que cumpla con las condiciones de acústica, audio y sonido, tecnología y un aforo para 180 personas.

En el segundo edificio *de recorridos y punto fijo*, se establece como función, dividir el auditorio con el edificio de la mediateca, permitiendo el acceso a los dos edificios, esta planta de acceso y puente del punto fijo establece una interacción interior – exterior, expuesta en la terraza publica dentro del proyecto y el punto fijo como flujo de recorridos internos pero públicos.

Y el ultimo edificio es *la mediateca* que compila todas las actividades propias del equipamiento, compuesto por unos espacios distribuidos en cuatro niveles, que cuenta con la biblioteca digital, sala de exposiciones itinerantes, tres salas de tecnología, estudio de grabación y audio, emisora, el auditorio mayor y una sala de Cine dispuesta para otros eventos como obras de teatro, conferencias y exposiciones.

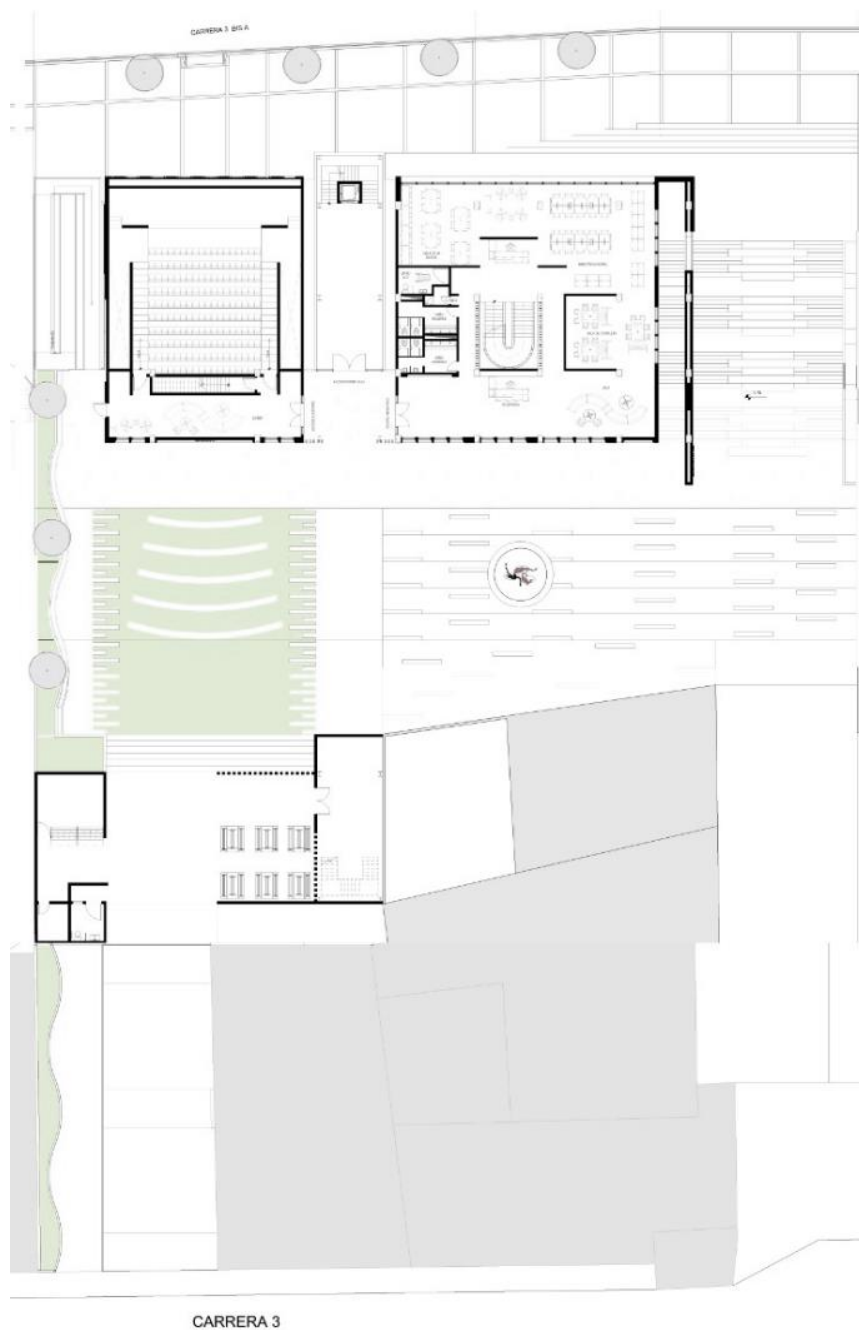


Figura 12. Planta de acceso a la Mediateca

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

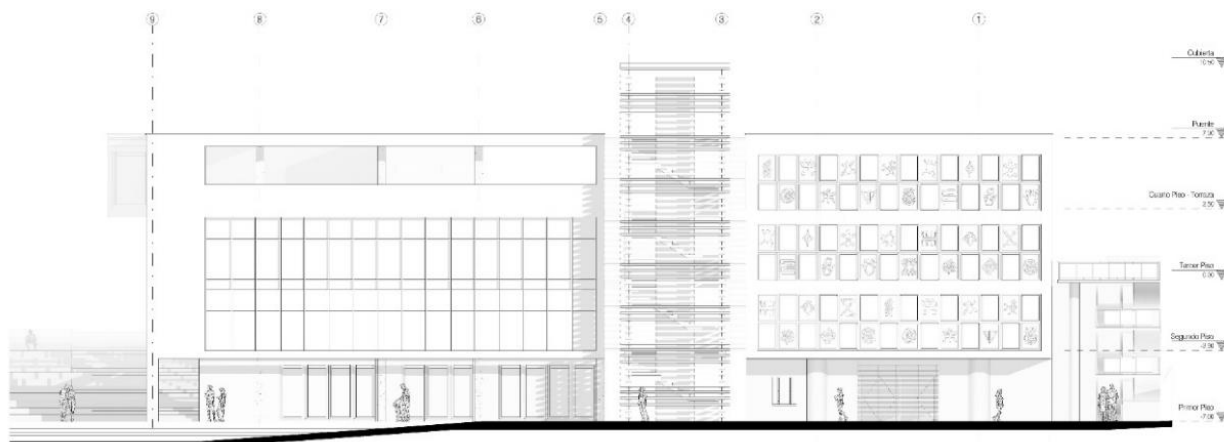


Figura 13. Fachada norte

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

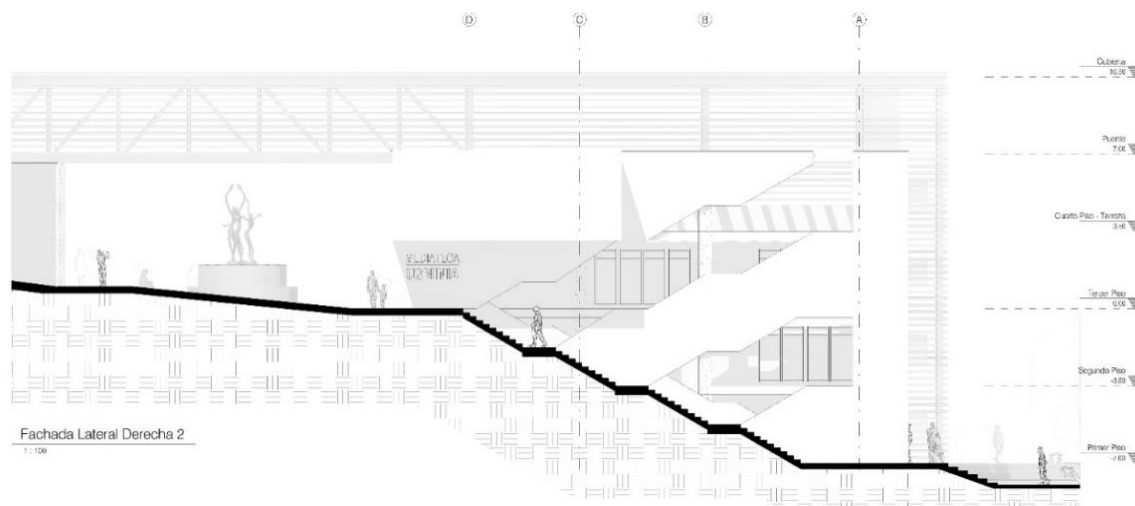


Figura 14. Fachada oriental y espacio público

Fuente: elaboración propia (2020). CC BY NC ND

Finalmente, la Mediateca Usminia, es la resultante de todos los procesos que definieron su forma y de la misma manera sus funciones, usos; también se evidencia el aprovechamiento de una luz natural de una forma eficiente, haciendo que un objeto arquitectónico se pueda expandir y conectar con diferentes sensaciones entre el lugar y el habitante. Esta propuesta busca una construcción sostenible para el futuro de la misma, es decir que perdure en el tiempo.

Este proyecto urbano – arquitectónico, brinda a la comunidad de la localidad de Usme un espacio de educación, lúdica, cultura y seguridad, buscando siempre en rescatar la tradición y el patrimonio cultural, además de la comunicación que el hombre expresa en el espacio y su relación con el mismo, los aportes y las modificaciones que condicionan el espacio y le dan un carácter significativo (Pérgolis, 2009) que se representa en cada rincón de este equipamiento.

## Discusión

A partir de la intervención y del desarrollo del proyecto urbano – arquitectónico: La Mediateca Usminia, se establecen algunos aspectos que entran en una discusión que permite analizar las problemáticas de esta intervención, como lo son la falta de equipamientos de carácter tecnológico y cultural para la localidad de Usme. Sin embargo, en la ciudad de Bogotá se cuenta con otros tipos de equipamientos de carácter deportivo, educativo y cultural, como las Bibliotecas Mayores y la Cinemateca de Bogotá, y estos lugares permiten en los habitantes tanto de la ciudad como de la localidad, el fácil acceso a la información y adquirir conocimientos desde muchas áreas.

La discusión que se plantea es entorno a la posibilidad de acceder a la información desde una localidad y con los equipamientos ya existentes, lo cual, permiten la recuperación de la memoria histórica y cultural específicamente de la localidad de Usme, partiendo de la base que cuenta con una riqueza histórica y un patrimonio cultural invaluable.

El patrimonio cultural e histórico, establece una identidad y pertenencia en los habitantes de una sociedad, que debe ser construido como un único referente y un imaginario popular, que comprende los aspectos tangibles e intangibles, y que a su vez reconoce como participantes de la construcción de la identidad y pertenencia a grupos étnicos, indígenas y poblacionales diversos (Murcia, 2008), y que con sus aportes culturales se pueda proyectar un alto valor y una mayor expresión cultural que a futuro dicha identidad tenga un mejor desarrollo hacia las personas, que en este caso son la de la localidad de Usme.



Con lo anterior, se establece que la Mediateca Usminia con los edificios que la componen y los servicios que brinda, puede ser uno de los equipamientos pioneros en Bogotá y ser un aportante a los otros que ya existen en la ciudad. Para ello, se establece desde características similares como lo es la tecnología y la cultura, una comparación de los servicios y beneficios que brinda la Cinemateca Distrital y la Mediateca Usminia.

Dentro de esta discusión, se establece que la Cinemateca de Bogotá – Centro Cultural de las Artes Audiovisuales siendo uno de los equipamientos más antiguos de Colombia y que “transforma las miradas de los colombianos a través de la preservación de las imágenes en movimiento contribuyendo a la creación de nuevos patrimonios cinematográficos y posibilitando el acceso a todo el cine del mundo (Cinemateca de Bogotá, 2020) ” recuperado 14 de junio 2020. La Cinemateca busca la preservación del patrimonio cultural, la creación de nuevas tecnologías y la evolución de una cultura visual y audiovisual por medio del desarrollo de programas de formación, haciendo uso de la Filmoteca y Mediateca inmersas esta. Tiene tres niveles y un sótano de parqueaderos, entre los espacios de la Cinemateca, cuenta con tres sales de cines con aforo de 350 personas aproximadamente, la Mediateca, Objetoteca, Biblioteca especializada en cine y medios, la sala de consulta especializada en archivos y colecciones, dos aulas múltiples, la Sala Rayito especial para los niños y niñas, la galería y un restaurante.

La Mediateca Usminia cuenta con espacios distribuidos en cuatro niveles, los cuales se componen con la biblioteca digital, sala de exposiciones itinerantes, tres salas de tecnología, estudio de grabación y audio, emisora, el auditorio mayor con un aforo de 180 personas, una sala de Cine dispuesta para otros eventos como obras de teatro, conferencias y exposiciones. En

el exterior de la mediateca se cuenta con un auditorio urbano para eventos públicos y presentación de películas.

Teniendo en cuenta los espacios y servicios que brinda la Cinemateca de Bogotá y la Mediateca Usminia, se puede determinar que ambos equipamientos tienen objetivos similares de carácter cultural y tecnológico, cuenta con diversos espacios que permiten una interacción con los habitantes de la ciudad, sin embargo, la localización de la Cinemateca no es de fácil acceso para los habitantes de Usme, lo que puede generar una falta de motivación de los habitantes de la localidad para conocer y hacer uso efectivo de los espacios que esta brinda y así adquirir conocimientos culturales.

En este sentido, la Mediateca Usminia llega a ser un equipamiento que se va a convertir en un complemento tecnológico a la Cinemateca pues tienen servicios y espacios similares, pero va a ser el único para la localidad de Usme en cuanto a sus características, para lograr recuperar la memoria histórica y cultural de la localidad, donde se va a permitir esa interacción entre lo interior - exterior, lo público y lo privado.

## Conclusión

El desarrollo y realización de esta intervención urbano – arquitectónico, denominado la Mediateca Usminia, logra responder con el objetivo del proyecto donde se establece la posibilidad de dotar a la localidad de Usme con un equipamiento de carácter tecnológico, que permita recuperar la memoria histórica y cultural de los habitantes de la localidad.

Dicho esto, se evidencia que el proceso tanto metodológico como de los resultados, se logró llevar a cabo, el planteamiento de este proyecto de intervención se da a través del reconocimiento de un territorio y sus complejidades, donde se hace un aporte a la construcción de una comunidad. La Mediateca Usminia cumple a cabalidad con los objetivos propuestos y la problemática planteada. Esto se logró porque los procesos y los análisis permitieron que los diagnósticos fueran efectivos, con esto se generaran fundamentos y pautas para el desarrollo proyectual, para responder a la necesidad planteada con usuarios y en escenarios reales.

- El reconocimiento de la situación cultural y social de la localidad, se dio a partir del diagnóstico y análisis que permitieron establecer una falta de conocimiento del patrimonio cultural e histórico por parte de los habitantes de la zona urbana hacia la zona rural. Para lograr un mayor reconocimiento, se genera desde la Mediateca, espacios interiores y exteriores que brindan momentos y situaciones de nivel cultural, y de este modo se pueda contemplar y expresar las ideas que tienen los habitantes de Usme para fortalecer y enaltecer el patrimonio de la localidad y la zona rural.
- Las oportunidades de diseño urbano y arquitectónico que se identificaron en la localidad, fueron fundamentadas con las indagaciones realizadas a la zona histórica de Usme, donde se

encontraron trazados coloniales que, yuxtapuestos a una estrategia proyectual de la rejilla de los nueve cuadrados, dan el punto de inicio para la configuración de volumetrías del equipamiento.

- En el diseño urbano y arquitectónico, se definieron en formas y elementos que generaron los espacios resueltos en la mediateca, donde las personas perciben la noción de una interacción interior – exterior y los recorridos que se pueden realizar entre el espacio público y el espacio privado.

Este proyecto urbano - arquitectónico, cumplió con el proceso establecido por Facultad de Diseño de la Universidad Católica de Colombia. Estableciendo la arquitectura como:

“el arte y la ciencia de proyectar y construir espacios habitables para el hombre, se puede pensar como constituida por dos aspectos aparentemente diferentes: el componente “artístico”, identificado por la creatividad e imaginación en el proceso de proyectación, y el componente “científico”, asumido como una serie de procesos, rigurosos y sistemáticos, con los cuales acercarse a la mejor solución de los problemas de habitabilidad (...)” ( (Martínez Osorio, 2013, pág. 55)

Sin embargo, la falta de organización con respecto al tiempo de intervención y ejecución del proyecto no fue el óptimo; esto es una oportunidad en la cual la facultad puede evaluar sus parámetros y tiempos para proyectos de grado y así lograr una investigación mas no una indagación, de la misma forma tener nuevas alternativas investigativas de sostenibilidad en construcción y diseño, que fomenten y patenten diversas y nuevas ideas de arquitectura que

puedan surgir de los proyectos de grado y que puedan orientar a fundamentos académicos o establecerse en el mundo comercial de la arquitectura.

## Referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2011). Usme; historia de un territorio. Primera edición. Imprenta Distrital. Bogotá.
- Briceño-Ávila, M. (2018). Paisaje urbano y espacio público como expresión de la vida cotidiana. *Revista de Arquitectura*, 2, 10-19. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.14718/RevArq.2018.20.2.1562>
- Capitel, A. (2010). La Mediateca de Sendai, de Toyo Ito. *Cuaderno de Proyectos Arquitectónicos*, 37-40. Recuperado de [http://polired.upm.es/index.php/proyectos\\_arquitectonicos](http://polired.upm.es/index.php/proyectos_arquitectonicos)
- Chavez Rojas, L. A. (2016). Reconocimiento de la cultura Muisca en Usme: a través de historias contadas. (tesis de posgrado). Universidad Santo Tomas. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.15332/tg.mae.2016.00469>.
- Cinemateca de Bogotá. (14 de Junio de 2020). ¿Quiénes somos? Recuperado de <https://cinematecadebogota.gov.co/content/quienes-somos>
- Cuauhtémoc, C. (2008). La Mediateca, una obra de la informatica del nuevo siglo. *Sociedad de la Información*. 13. 1-5. Recuperado de: <http://www.sociedadelainformacion.com/13/MEDIATECA.pdf>
- Eligio-Triana C., & Verdugo-Reyes H. (2009). El proyecto clásico en arquitectura Aproximación a una estrategia proyectual. *Revista de Arquitectura*. 11 (1), 74-82. doi: <https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/article/view/745>.

- Fonseca, C., & Rodriguez, Y. (2018). Viajando por Usme: Un recorrido que nos invita a conocer sus antepasados, su presente y su futuro. *Revista Cambios y Permanencias*. 9 (1). 1071-1080. Recuperado de <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistacyp/article/view/8478/8420>
- Franco, A., & Zabala, S. (2012). Los equipamientos urbanos como instrumentos para la construcción de ciudad y ciudadanía. *DEARQ – Revista de Arquitectura*. 12, 10-21. Universidad de los Andes. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341630320003>
- Manzani, L. (2011). El significado cultural del patrimonio. *Estudios del Patrimonio Cultural*. 6, 27-42. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3737646>
- Martínez Osorio, P. A. (2013). El proyecto arquitectónico como un problema de investigación. *Revista de Arquitectura*, (15), 54-61. doi: <http://dx.doi.org/10.14718/RevArq.2013.15.1.6>
- Michel, B. (2005). La historia de la Ciudad... es la de sus espacios públicos. *Arquitectura y Urbanismo*, 26, 7-15. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376839847002>
- Ministerio de Cultura, Artes y Patrimonio. (mayo 24 de 2020). *Servicio Nacional del Patrimonio Cultural*. Recuperado de [https://www.patrimoniocultural.gob.cl/614/w3-article-5355.html?\\_noredirect=1#:~:text=El%20patrimonio%20cultural%20es%20un,una%20generaci%C3%B3n%20a%20las%20siguientes](https://www.patrimoniocultural.gob.cl/614/w3-article-5355.html?_noredirect=1#:~:text=El%20patrimonio%20cultural%20es%20un,una%20generaci%C3%B3n%20a%20las%20siguientes).

- Murcia, I. (diciembre de 2008). El papel de las entidades publicas en la recuperacion del patrimonio cultural en Bogotá. *DEARQ - Revista de Arquitectura*, (3), 40-43. doi: <https://doi.org/10.18389/dearq3.2008.05>
- Paéz, Á. (2015). La malla de los nueve cuadrados de las estrategia proyectual a la herramienta pedagógica. *Revista Iconofacto 1* (16), 40-45. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6302037.pdf>.
- Páramo, P., y Burbano, A. M. (2014). Los usos y la apropiación del espacio público para el fortalecimiento de la democracia. *Revista de Arquitectura*, 16 (2), 6-15. doi: <http://dx.doi.org/10.14718/RevArq.2014>
- Pérgolis, J. C., y Moreno Hernández, D. (2009). La capacidad comunicante del espacio. *Revista de Arquitectura*, (11)1, 68-73. Recuperado de <https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/article/view/743>
- Salcedo, J. (2018). *Urbanismo Hispanoamericano siglos XVI, XVII y XVII. (3 ed.)* Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Universidad Católica de Colombia. (2010). *Proyecto Educativo del Programa de Arquitectura - P.E.P.* Bogotá: Universidad Católica de Colombia.
- Vera, M. (2002). *Infraestructura Universitaria Compartida: Mediteca Barrio Universitario.* (tesis de posgrado). Universidad de Chile. Recuperado de [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2005/vera\\_m2/sources/vera\\_m2.pdf](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2005/vera_m2/sources/vera_m2.pdf)



## **Anexos**

### **1. Planos Urbanos**

- 1.1.1. Planta Acceso
- 1.1.2. Secciones/Cortes Urbanos
- 1.1.3. Escenario Urbano 1
- 1.1.4. Plaza principal
- 1.1.5. Escenario Urbano 2
- 1.1.6. Teatro Urbano
- 1.1.7. Escenario Urbano 3
- 1.1.8. Acceso por Iglesia
- 1.1.9. Escenario Urbano 4
- 1.1.10. Escaleras - Recorrido

### **2. Planos Arquitectónicos**

- 2.1. Emplazamiento
- 2.2. Planta Primer Piso
- 2.3. Planta Segundo Piso
- 2.4. Planta Tercer Piso
- 2.5. Planta Cuarto Piso
- 2.6. Planta Cuarto Piso Cafeteria
- 2.7. Planta Piso puente y cubierta.
- 2.8. Secciones
- 2.9. Secciones

2.10. Fachadas

2.11. Fachadas

2.12. Axonometrías

### 3. Planos Constructivos

3.1.1. Planta de Cimentación

3.1.2. Planta Segundo Piso

3.1.3. Planta Tercer Piso

3.1.4. Planta Cuarto Piso

3.1.5. Planta Cuarto Piso Cafetería

3.1.6. Planta Cubierta

3.1.7. Cortes Estructurales

3.1.8. 3D Estructura Auditorio

3.1.9. 3D Estructura Punto Fijo

3.1.10. 3D Estructura Metálica

### 4. Paneles explicativos del proyecto

4.1. Panel Urbano

4.2. Panel Arquitectónico

4.3. Panel Constructivo